

# VIDEOPAC

Instructions for Use  
Gebrauchsanleitung  
Mode d'emploi

Gebruiksaanwijzing  
Istruzioni d'uso  
Brugsanvisning

Bruksanvisning  
Käyttöohje  
Modo de empleo

8

PHILIPS



## Instructions for Use

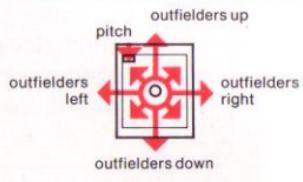
**Baseball**

(2 players) Press key 1

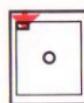
The batting side must make as many runs as possible before it is out. The fielding side then bats. An innings is completed when both sides have batted. The team with most runs after 9 innings wins. Extra innings will be played if there is a tie.

The pitcher pitches at a batter, who tries to hit the baseball over the boundary (a home run), or into the outfield and run via 1st, 2nd, and 3rd bases to home (a run). The fielding side tries to stop him by throwing the baseball to one of the bases. If batter gets to base first, he may stay, or run to another base. If baseball gets there first he is out. The batter can instead:

- Not play at a pitch which misses the strike zone (a 'ball'). Four 'balls' and he runs to first base.
- Play and miss (a 'strike'). Three strikes and he is out.
- Hit, and be caught out by a fielder. When three batters are out, the side is out.



Position outfielders.  
Press button to pitch.  
You can curve baseball left or right using joystick.



Press button to hit. If you hit a home run, the batter runs automatically. Your next batter then comes in.

Each time a game is finished, press RESET ( $\Delta$ ), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

- Select another game.
- Select another Videopac.

Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.

Replace Videopac in its box.

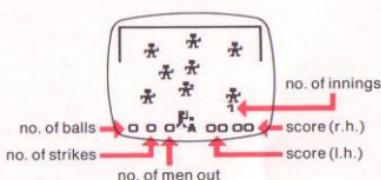
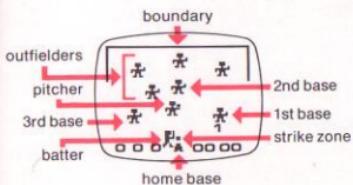
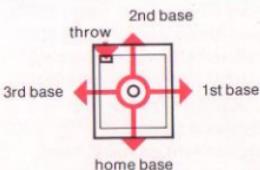
Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.

- Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

**Fielding side**

(left handset first)

Use joystick to move fielders to pick up or catch baseball. Throw the baseball to any of the bases by setting the joystick as indicated and pressing the button. To return baseball to pitcher, leave joystick in central position (do not press button).

**Batting side**

(right handset first)

Unless you are caught, your batter will run automatically to 1st base. To stay there, leave joystick in central position. To run to next base, move joystick to any position. When you get to next base, you can similarly stay or run. You may run when the ball is not with the pitcher.

**Check procedure**

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).

Press RESET ( $\Delta$ ). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the

equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

**Baseball**

(2 Spieler) Drücke Taste 1

Die Schlagpartei muss soviel wie mögliche Läufe absolvieren bis sie 'Aus' ist. Dann schlägt die Fangpartei. Ein Spielabschnitt

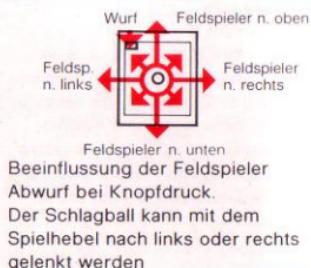
(innings) ist beendet, wenn beide Parteien geschlagen haben. Es gewinnt die Mannschaft, die nach 9 Spielabschnitten die meisten Läufe absolviert hat. Extra Abschnitte werden bei Punktgleichheit gespielt. Der Werfer wirft dem Schlagmann den Ball zu, der diesen über die Spielfeldgrenzen zu schlagen versucht. Das bringt einen Lauf zum Endmal 'home run' oder er schlägt ihn ins Außenfeld und über das erste, zweite und dritte Laufmal muss gelaufen werden. Wenn der Schlagmann ein Laufmal erreicht, kann er stehenbleiben oder zum nächsten Mal laufen. Erreicht der Schlagball früher ein Mal, so ist der Schlagmann aus.

Der Schlagmann hat folgende Möglichkeiten:

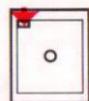
- Er muss nicht auf einen Wurf reagieren, der die Zielzone verfehlt. (Er erhält einen 'Ball'). Nach vier 'Bällen' läuft er dann zum ersten Mal.
- Er kann die Zielzone verfehlen (ein 'strike'). Nach drei 'strikes' ist er aus.
- Er kann den Schlagball treffen und durch einen Feldspieler gefangen werden. Sind drei Schlagmänner 'aus', so wechseln die Mannschaften wieder.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun

- ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
- eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an Ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in Ihre Schachtel und



Zum Schlagen wird der Knopf gedrückt, der Schlagmann läuft automatisch los. Der nächste Schlagmann kommt ans Schlagmal.



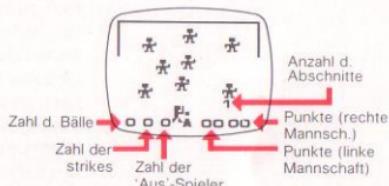
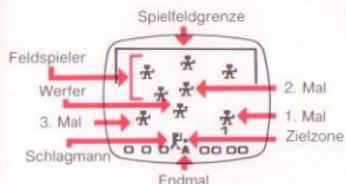
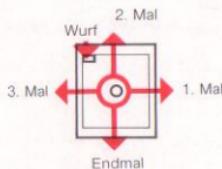
verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.

- Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

**Feldspieler**

fangende Mannschaft (linkes Bedienkästchen zuerst). Sie bewegen die Feldspieler mit dem Spielhebel und fangen damit auch den Schlagball. Sie werfen den Schlagball nach einem der drei Male, indem Sie den Spielhebel wie angegeben benutzen und den Knopf drücken.

Der Ball wird zum Werfer zurückgeworfen, wenn der Spielhebel in Mittelstellung bleibt und der Knopf nicht gedrückt wird.

**Schlagende Mannschaft**

(rechtes Bedienkästchen zuerst) Der Schlagmann läuft automatisch zum ersten Mal wenn er nicht gefangen wird. Soll er dort bleiben, so lassen Sie den Spielhebel in Mittelstellung. Damit er zum nächsten Mal läuft, müssen Sie den Spielhebel in irgendeine Richtung bewegen.

Wenn er das nächste Mal erreicht, kann er wieder stehenbleiben oder weiterlaufen, solange bis der Werfer noch nicht wieder in Ballbesitz ist.

**Prüfprogramm**

Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt: Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall,

überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte Grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

**Die Tasten**

RESET: Rückstellen

**Die Anweisungen**

SELECT GAME: Spielwahl

A copyright protection is claimed  
on the program stored within the  
cartridge.

© 1978 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

Printed in USA 21.60.30.7108.08